

**MULTIMEDIA INTERAKTIF CD BELAJAR AKSARA JAWA
NGUDI ILMU DHEWE**

**Dhiah Agustina Qahar¹
Septi Asri Finanda²**

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Dewasa ini aksara Jawa kurang diminati oleh peserta didik terutama siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTS), dikarenakan adanya pengaruh globalisasi. Padahal aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatannya menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Selain untuk melestarikan budaya Jawa, menulis aksara Jawa dapat mengaktifkan otak kiri dan otak kanan secara seimbang. Mempelajari aksara Jawa, diperlukan sumber belajar dari berbagai media sehingga dapat menarik dan memberi motivasi siswa untuk belajar secara mandiri, salah satunya melalui multimedia interaktif CD. Perancangan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa yang dirancang dikemas dalam sebuah konsep *ngudi ilmu dhewe* bertujuan untuk mendapatkan perhatian siswa SMP dan MTS sebagai target *audience* guna belajar membaca dan menulis aksara Jawa secara mandiri.

Kata kunci : CD Interaktif, *Ngudi Ilmu Dhewe*

ABSTRACT

At the time of its development, javas script has started to less in demand by especially of students junior high school and madrasah tsanawiyah, because of the influence global culture included in life. Java name although script is one of the relics of cultural is priceless price. The form of its script and art also become a relic that deserve to be preserved. In addition to preserve cultural java write a script java can turn the brain left and right brain equally. To study the script java required a source of learning of numerous medium so as to attract and motivity the student to study independently, as an interactive multimedia CD. Hence, arising the idea of authors to design a multimedia interactive cdlearning script java new able to attract interest and attention students learn to read and write script java independently.

Keywords: *Interaktif CD, Self to Learn*

PENDAHULUAN

Berdasarkan trulyjogja.com, diakses pada tanggal 2 Oktober 2012, Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Pulau Jawa, Indonesia. Bahasa Jawa memiliki jumlah penutur terbanyak di Indonesia. Selain bahasa lisan, Bahasa Jawa memiliki bahasa tulis. Bahasa tulis tersebut disebut dengan aksara Jawa, dan aksara Jawa disebut dengan *hanacaraka* atau *carakan*. Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tidak ternilai harganya. Bentuk aksara dan seni pembuatan aksara tersebut juga menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan.

Pelestarian budaya mendapat dukungan pemerintah, terbukti dengan adanya pencantuman bahasa daerah pada kurikulum tahun 2013 (Tribunnews.com, diakses pada tanggal 7 Januari 2013). Selain untuk melestarikan budaya Jawa, menulis aksara Jawa dapat mengaktifkan otak kiri dan otak kanan secara seimbang. Jaminan keaktifan otak kanan terletak pada unsur perasaan seni yang sangat diperlukan, dikarenakan menulis huruf Jawa seperti membatik, sangat dekoratif yang berarti seluruh lapangan pandang terisi ornamen dan terdapat keserasian dalam satu huruf serta keserasian antar huruf (Yusisaldi, 2010: 40).

Perkembangan aksara Jawa dewasa ini kurang diminati oleh para peserta didik terutama anak Sekolah Menengah Pertama (SMP), dikarenakan pengaruh globalisasi sehingga para peserta didik tersebut memilih untuk mempelajari budaya asing, dengan alasan *gaul* atau sekedar mengikuti *trend* saat itu. Bahasa asing yang digunakan oleh para remaja Indonesia saat ini adalah bahasa Korea. Banyak remaja Indonesia yang terkena demam K-Pop atau Korean Pop ini, sehingga timbul minat belajar bahasa dan budaya Korea melebihi minat belajar bahasa dan budaya bangsa sendiri. Dalam pergaulan sehari-hari mereka menggunakan kata sapaan dengan bahasa Korea, seperti *Anyyeong* atau Halo, *Kamshamnida* atau Terima Kasih (kompasiana.com, diakses pada tanggal 2 Oktober 2012).

Berbagai mata pelajaran bahasa asing banyak dijumpai di sekolah, seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, Bahasa Mandarin, Bahasa Korea. Mata pelajaran bahasa asing tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik untuk mempelajari bahasa daerah Jawa, terutama aksara Jawa berdasarkan hasil *interview* penulis dengan Ibu Titis, Guru Bahasa Jawa di SMP Negeri 4 Lamongan, yang dilakukan pada tanggal 26 November 2012.

Selain pengaruh budaya asing ada permasalahan pada kurikulum KTSP Bahasa Jawa yang hanya mengalokasikan waktu 2x40 menit setiap minggunya. Waktu yang disediakan dinilai kurang memenuhi standarisasi dalam proses pembelajaran, tetapi penyampaian banyak materi yang diberikan pada peserta didik, sehingga membuat penyampaian materi kurang maksimal dan membuat siswa akan kesulitan untuk memahami pelajaran aksara Jawa dengan baik.

Berdasarkan hasil dari *questioner* terhadap responden yang terdiri dari 50 anak SMP dan MTS Negeri Lamongan yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2012 yang dapat membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik hanya 7 anak atau 14%. Hal ini membuktikan bahwa dapat dijumpai peserta didik yang tidak dapat membaca dan menulis aksara Jawa serta menghafal aksara Jawa dan tanda baca aksara Jawa dengan baik.

Mempelajari Aksara Jawa, diperlukan sumber belajar dari berbagai media sehingga dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, salah satunya melalui multimedia interaktif CD. Menurut Prastowo, (2012: 330) bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (*audio*, *video*, gambar, animasi, *text*, atau grafika) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya adalah *Compact Disk Interaktif*.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi, sebagian besar guru SMP dan MTS Negeri di Lamongan, tidak menggunakan media pembelajaran interaktif atau CD interaktif membaca dan menulis aksara Jawa dalam proses belajar mengajar sehingga muncul gagasan untuk merancang sebuah multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik guna belajar membaca dan menulis aksara Jawa, supaya dapat dipergunakan dalam belajar Bahasa Jawa di SMP dan MTS. Dengan perancangan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa dengan konsep *ngudi ilmu dhewe* ini, membuat bahasa Jawa di SMP dan MTS, akan lebih diminati oleh parapeserta didik.

Aksara Jawa

Aksara Jawa adalah sistem tanda grafis atau huruf yang berjumlah 20, dari HA sampai dengan NGA yang digunakan oleh masyarakat Jawa sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan yang dikenal dengan sebutan *hanacaraka* atau *carakan*. *Hanacaraka* atau dikenal dengan nama *carakan* atau *cacarakan* adalah aksara turunan aksara *Brahmi* yang digunakan untuk naskah-naskah berbahasa Jawa, bahasa Madura,

bahasa Sunda, bahasa Bali, dan bahasa Sasak. Aksara Jawa modern adalah modifikasi dari aksara *Kawi* dan merupakan *abugida*. Hal ini dapat dilihat dengan struktur masing-masing huruf yang paling tidak mewakili dua buah huruf (aksara) dalam huruf latin. Aksara Jawa terdiri dari *Aksara Urip* atau *Carakan*, *Aksara Mati* atau *Pasangan*, Angka atau *Wilangan*, huruf utama *aksara murda*, huruf vokal depan atau *Aksara Swara*, *Nga lelet* dan *Pa Cerek*, huruf tambahan atau *Aksara Rekan*, tanda baca *Sandhangan*.

Multimedia

Menurut Vaughan, (2006:3), multimedia merupakan kombinasi dari teks, seni grafik, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara *digital* dan ditampilkan didalam komputer. Sedangkan menurut Renddi & Mishra dalam Munir, (2012: 110-111),

“Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (*audio*, *video*, grafik, teks, animasi) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu. Tetapi menurut Munir sendiri adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktif kepada pengguna (*user*). Pemanfaatan multimedia sangat banyak yaitu untuk media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan atau promosi, dan lain-lain. Dinamakan multimedia interaktif, bila pengguna mendapat keleluasaan untuk mengontrol multimedia tersebut.”

Interaktif CD

CD Interaktif berasal dari dua istilah yaitu Interaktif dan CD. Interaktif yaitu: bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif, sedangkan CD berasal dari bahasa Inggris merupakan singkatan dari *Compact Disc*. Jadi Interaktif CD adalah CD yang dapat berinteraksi dengan aktif.

- CD interaktif media Pembelajaran Aksara Jawa untuk peserta didik Sekolah Dasar **Ayo Sinau Aksara Jawa** Katniar Pinasti Pungkas 2010. Merupakan aplikasi E-Media Pembelajaran Aksara Jawa yang unik dan berbentuk CD. Hanya memperkenalkan huruf aksara Jawa dan tidak memberi contoh kata atau kalimat, tidak terdapat sejarah aksara Jawa. Karakter orang yang ada di *opening bumper* ditujukan untuk anak-anak. *Threat*: tidak ditemukan di toko buku Lamongan.
- CD interaktif belajar menulis Aksara Sunda untuk umum kampoeng belajar disusun oleh WS. Sukmawati, 2010. Merupakan CD pengenalan aksara Sunda yang dikemas dalam bentuk CD. Tidak terdapat animasi serta dari *layout* yang ada lebih sesuai untuk umum. Belum ditemukan di toko buku Lamongan.

METODOLOGI DESAIN

Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan memahami secara langsung terhadap peserta didik SMP Negeri 4 Lamongan di Jl. Sudirman No. 74 Lamongan yang difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Jawa dengan cara mengumpulkan peserta didik setiap 1 kelas mewakili kelas VII, VIII dan IX guna mengetahui karakter Siswa SMP sebagai data untuk dianalisis lebih lanjut. Berdasarkan hasil observasi bahwa karakter peserta didik SMP masih suka bermain, rasa ingin tahunya sangat kuat, sehingga cepat tanggap untuk mempelajari sesuatu hal yang baru.

Perancang juga mendapatkan Silabus dari SMP Negeri 4 Lamongan, didalamnya terdapat jam pelajaran menulis dan membaca Aksara Jawa hanya 2x40 jam pelajaran dalam Bahasa Jawa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, jam mata pelajaran untuk belajar Aksara Jawa kurang, dikarenakan banyak yang harus dipelajari dan dipahami oleh siswa SMP. Maka perlu media tambahan untuk belajar Aksara Jawa dirumah secara mandiri.

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan ibu Titis, guru SMP Negeri 4 Lamongan mata pelajaran Bahasa Jawa dan 3 anak SMP kelas VII-IX pada tanggal 26 November 2012 di SMP Negeri 4 lamongan Jawa Timur, Indonesia.

Kuisisioner

Kuisisioner di berikan pada 50 peserta didik SMP dan MTS kelas VII-IX di Lamongan yang merupakan target *audience* dalam Perancangan Multimedia Interaktif CD Belajar Aksara Jawa. Kuisisioner ini digunakan untuk memperkuat fenomena yang ada. Hasil kuisisioner dari 50 responden yang menyatakan bisa membaca dan menulis aksara Jawa dengan baik hanya 7 peserta didik saja. Berdasarkan hal tersebut Multimedia Interaktif CD Belajar aksara Jawa Untuk peserta didik SMP perlu dirancang guna memberikan apresiasi terhadap bahasa daerah di Indonesia sejak dini, akan tetapi dalam perancangan ini difokuskan pada peserta didik di SMP Negeri 4 Lamongan Jawa Timur, Indonesia.

Consumer Journey

Consumer journey dilakukan untuk mengetahui dan memahami geografis, demografis, psikografis, dan behavioristik salah satu contoh target *audience* yang ditetapkan dalam perancangan ini. *Consumer journey* dilakukan pada salah satu contoh target *audience* yang ditetapkan dalam perancangan Multimedia Interaktif CD Belajar Aksara Jawa *Ngudi ilmu Dhewe*. *Consumer journey* digunakan untuk mendapatkan *insight* target *audience*. Sehingga didapatkan *point of contact* guna menentukan media utama dan pendukung dalam perancangan ini.

2. Data Sekunder

Kepustakaan dan Webtografi

Kepustakaan dalam perancangan ini didapatkan dengan mengumpulkan dan mempelajari buku yang berhubungan dengan ilmu dan topik relevan dengan Desain Komunikasi Visual (DKV), Multimedia, interaktif CD, dan aksara Jawa sebagai sumber acuan untuk perancangan serta data internet yang berupa artikel dan berita dari surat kabar via *online*.

Target Segmen

Geografi

Target *audience* adalah peserta didik SMP dan MTS di seluruh Kabupaten Lamongan, Jawa Timur, Indonesia.

Demografis

Target *audience* tidak dibatasi laki-laki atau perempuan saja, karena unisex adalah memilih peluang untuk membeli dan mempelajari, karena yang penting mereka memiliki kesamaan yaitu memiliki minat untuk mempelajari aksara Jawa. Target *audience* pelajar, karena pelajar adalah dalam masa belajar, dan pelajar membutuhkan media belajar untuk menunjang belajar pelajar. Usia 12-15 tahun (SMP dan MTS kelas VII-IX). Target *audience* yang dituju adalah target yang bangga terhadap kebudayaan Jawa, mempunyai keinginan untuk mempelajari aksara Jawa, suka belajar mandiri dan bisa mengoperasikan komputer serta internet dengan baik, karena Sekolah Menengah Pertama sudah diajarkan pelajaran komputer. Penghasilan (saku) sekitar Rp 20.000,00 per hari.

Psikografis

Siswa Sekolah Menengah Pertama yang tertarik suatu hal yang baru, masih suka bermain *game*, *computer*, menyukai teknologi tinggi, semangat belajar tinggi, intelektual, pekerja keras, tidak mudah putus asa, atau yang dapat digolongkan pada *fase sintese*. dalam periode ini terjadi saat anak berusia 12 tahun ke atas. Yaitu anak mulai memahami benda-benda dan peristiwa. Tumbuh wawasan akal budi anak, bagian-bagian sekarang mulai dikaitkan dengan totalitasnya.

Kepribadian target segment

Suka bangun pagi, suka olahraga, mau melestarikan budaya, ingin dianggap gaul, ingin tahu semua atau hal baru, cerdas, mudah bisa, suka nongkrong bareng, asyik dengan game baik *online* maupun *offline*, suka pakai *T-shirt* dan batik, suka warna biru, tidak suka dianggap kuper dan gaptek, suka yang *simple*, ingin eksis, *religious*, suka hal yang baru, narsis, suka bermain bola, suka belajar sendiri, cenderung tidak suka pelajaran dalam kelas, suka musik, suka main HP, suka membantu orang tua, suka menonton TV, mempunyai komputer atau laptop sendiri, mau melestarikan budaya bangsa.

KONSEP DESAIN

Konsep utama dalam perancangan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa untuk siswa SMP dan MTS ini adalah *Ngudi Ilmu Dhewe*. *Ngudi Ilmu* berasal dari bahasa Jawa yang mempunyai arti belajar. *Dhewe* berasal dari bahasa Jawa yang mempunyai arti mandiri. Arti kata *Ngudi Ilmu Dhewe* yaitu proses belajar secara mandiri atau mencari tahu sesuatu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan secara mandiri. Tampilan ini diterapkan dalam sebuah multimedia interaktif CD belajar aksara jawa untuk siswa SMP dan MTS di Lamongan ini. Multimedia interaktif CD belajar aksara jawa ini mengajak anak SMP dan MTS untuk belajar mandiri. Sehingga didapatkan judul interaktif CD yaitu *Yuk!Ngudi Ilmu Carakan Dhewe karo BALA*.

Unique Selling Point (USP)

Unique selling point yang terdapat dalam perancangan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa untuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTS) ini, adalah lebih mudah untuk mempelajari aksara Jawa. Bisa mengenal asal-usul aksara Jawa. Lebih tahu *sandhangan* atau tanda baca aksara

Jawa. Tampilan multimedia interaktif CD yang sangat menarik yang disesuaikan dengan target *audience*. Praktis dan mudah dalam penggunaannya.

Content atau Isi

Saat membuka interaktif CD pada komputer atau laptop, maka interaktif CD ini langsung membuka otomatis ke menu utama, dalam menu utama pada interaktif CD ini terdapat 12 tombol interaktif, untuk masuk ke dalam sub menu. 12 sub menu interaktif ini adalah sub menu sejarah aksara Jawa, sub menu aksara *carakan*, sub menu *sandhangan*, sub menu *pasangan*, sub menu aksara *murda*, sub menu aksara *swara*, sub menu aksara *rekan*, sub menu *nga* “*lelet*” *pa* “*Cerek*”, sub menu angka Jawa, sub menu *pada*, sub menu latihan, dan sub menu *metu*. Setiap menu terdapat masing-masing pembahasan sesuai dengan nama menu yang ada, contohnya menu aksara Jawa, di menu ini memperkenalkan 20 aksara Jawa dari Ha sampai dengan Nga, dengan cara menulis dan membacakan aksara *carakan* tersebut dengan suara *dubbing*. Selain itu dalam menu ini menjelaskan pengertian dan memberi contoh membuat kata dari aksara Jawa.

Analisa SWOT (*Strenght Weakness Opportunity Threat*)

Strenght

- Terdapat *landmark* bandeng dan lele yang menggambarkan kabupaten Lamongan yang dihasilkan dari studi visual kabupaten Lamongan.
- Terdapat baju tradisional untuk laki-laki menggunakan *udeng* (ikat kepala) yang biasanya digunakan oleh masyarakat Lamongan. Kostum ini digunakan pada *landmark* lele. Untuk *landmark* bandeng menggunakan tradisional perempuan yaitu menggunakan jarik, berselendang di pundak dan memakai konde. Tujuan menampilkan *landmark* ini untuk memperkenalkan pada siswa SMP dan MTS pada baju tradisional Lamongan pada zaman dulu. Perancangan ini yang dihasilkan dari studi visual Lamongan.
- Studi visual semua menonjolkan kekhasan Lamongan, seperti makanan (*wingko*), kebiasaan orang lamongan (pemakaian baju jaman dulu).
- Perancangan multimedia Interaktif CD belajar aksara Jawa ini menggabungkan antara tradisional dan modern.
- Multimedia Interaktif CD belajar aksara Jawa ini dirancang semenarik mungkin yang tidak meninggalkan unsur tradisionalnya.
- Terdapat pengertian dan contoh

- Terdapat animasi gambar disetiap halaman
- Terdapat tombol yang bergerak dan berubah warna

Weakness

- Multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa ini untuk anak SMP dan MTS di Lamongan.
- Tidak ada soal latihan dan *game*
- Studi perancangan hanya dilakukan di Lamongan

Opportunity

- Bisa dipasarkan di luar Lamongan
- Aksara Jawa bisa dipelajari oleh semua orang atau untuk umum

Threat

- Masih banyak siswa yang belum mengenal pentingnya belajar aksara Jawa
- Masih jarang siswa yang mau melestarikan budaya Indonesia

Strategi Komunikasi (Gaya Bahasa)

Gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa sehari-hari yang biasa digunakan di Lamongan yaitu dengan logat dan kosa kata Lamongan.

Strategi Visual

- Terdapat 2 *icon landmark* bandeng dan lele digunakan untuk *guide* pemandu dalam CD interaktif, agar menarik target *segment* dan menemani untuk belajar aksara Jawa secara mandiri.
- Perancangan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa *yuk! ngudi ilmu carakan dhewe karo BALA* untuk anak SMP dan MTS di Lamongan ini dilakukan di Lamongan sehingga munculah *icon* bandeng dan lele ini, karena bandeng dan lele adalah simbol dari Lamongan yang diambil dari logo kabupaten Lamongan.
- Menunjukkan unsur tradisional dikemas secara menarik yang digambarkan pada baju *landmark*.
- Warnanya cerah tapi tidak meninggalkan unsur Jawa dan aksara Jawanya.
- Tampilan dengan menggunakan teknik ilustrasi dan vektor.
- Terdapat *effect* dan animasi pada tombol.

Landmark

Perancangan multimedia interaktif CD ini terdapat 2 *icon* atau karakter *landmark* yang digunakan untuk memandu dan mengajak belajar aksara Jawa secara mandiri. Bentuk dari *icon* pada multimedia interaktif CD ini berasal dari logo kabupaten Lamongan, yaitu bandeng dan lele. Bentuk bandeng dan lele dideformasikan menjadi karakter *icon* pada *landmark* interaktif CD. Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter melalui perubahan bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut, hanya menggunakan sebagian dari obyek yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Karakter garis bentuk, sirip, ekor, mata, kumis, patil, sisik, mempermudah untuk medeformasikan karakter bentuk *icon* lele dan bandeng, untuk mempercepat proses pembentukan obyek secara menyeluruh.

Kekuatan *landmark* bandeng dan lele ini terletak pada garis ekspresif berupa ilustrasi vektor yang membentuk karakter masing-masing *landmark*. *Icon* bandeng dan lele ini nanti akan dibentuk menyerupai manusia yaitu memiliki tangan. *Icon* lele dirancang untuk karakter laki-laki dan bandeng berkarakter perempuan. Karakter bandeng dan lele ini menggunakan pakaian adat Lamongan jaman dulu.

Pakaian laki-laki menggunakan baju warna hitam dan ada lengkung ke atas di bagian punggung bawah, untuk penutup kepala yaitu menggunakan *udeng* atau ikat kepala. Pakaian perempuan menggunakan jarik berkebaya dan selendang di pundak dan memakai konde di kepalanya. Menggunakan kostum atau pakaian adat Lamongan ini untuk memunculkan dan memperkenalkan pada siswa terutama siswa SMP baju adat Lamongan jaman dulu yang sekarang sudah mulai hilang. Baju adat Lamongan sudah menjadi karakter orang Lamongan pada jaman dulu. Warna baju yang digunakan visual ini adalah warna-warna yang menarik dan tidak meninggalkan unsur tradisional Jawa yaitu coklat yang diambil dari makanan tradisional khas Lamongan yaitu wingko babat.

Icon landmark ini terdapat *wardrobe* yang diambil dari batik Sunan Derajad di museum Sunan Derajad. *Landmark* lele terdapat keris yang deformasi dari keris berasal dari museum Sunan Derajad. *Landmark* tersebut masing masing memiliki nama BA dan LA. BA yang diambil dari awalan kata bandeng dan LA diambil dari awalan kata lele. Jika BA dan LA di gabung akan menjadi satu kata yang memiliki arti teman. Teman dalam visual ini adalah teman untuk belajar mandiri. Nama BALA ditulis pada masing-masing *landmark*. Sepeti BA nama bandeng yang ditulis diselendang bandeng, LA nama lele yang ditulis di *udeng* atau ikat kepala.

Ilustrasi

Ilustrasi visual yang digunakan pada *layout* interaktif CD ini adalah mengacu pada ornamen ukiran jati yaitu dinding atau gebyok yang sudah terlepas dan dimuseumkan di museum khusus Sunan Derajad. Pola ukiran ini dengan motif Pekalongan. Sehingga dapat diturunkan berbagai visual, dari tombol, awan, *background* materi, dan lain-lain. Bentuk visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah penggabungan antara air, daratan, dan awan. Penggabungan ini dilakukan, karena mewakili kehidupan di Lamongan sesuai arti dari logo Lamongan.

Tombol

Setiap tombol dalam interaktif CD ini mempunyai efek masing-masing dari perubahan warna, perubahan dari besar-kecil, ketika disentuh dan ditekan yang akan berubah warna dan mempunyai animasi perpindahan ketika ditekan dan akan langsung masuk ke dalam menu yang dituju.

Warna

Warna yang digunakan dalam visual ini adalah warna-warna yang menarik yang diambil dari suasana Lamongan. Yaitu warna langit yang cerah, daratan dan air. Warna ini diambil, agar memunculkan suasana yang khas Lamongan.

Font

Font yang digunakan pada judul ***yuk! ngudi ilmu carakan dhewe karo BALA*** adalah jenis *font Debussy* yang dimodifikasi. Pada kata *yuk!* Terdapat huruf Y yang ada lengkungan ditarik ke kanan sampai di bawah tanda seru, diambil dari bentukan salah satu huruf yang ada di naskah lontar.

Selain *font* untuk judul, dalam perancangan ini membutuhkan beberapa *font*, yaitu *font* untuk penjelas aksara Jawa dan *font carakan*. *Font carakan* menggunakan *font hanacaraka* dan *font* penjelas Helvetica Rounded. *Font hanacaraka* digunakan untuk menunjukan huruf atau aksara Jawa yang akan dipelajari. Helvetica Rounded yang digunakan untuk menerangkan arti aksara Jawa. Dipilih *font* Helvetica Rounded ini karena *font* ini menggambarkan *casual* santai dan enak dibaca.

Ukuran Layout

Menggunakan ukuran 1280 pixel x 720 *pixel*. Ukuran ini sengaja dibuat berbeda supaya terlihat besar dan memudahkan pengguna interaktif CD ini, karena dari observasi di sekolah dan *consumer journey* sudah memakai layar LCD.

Deskripsi Konsep Audio

Audio di sini digunakan untuk mengiringi multimedia interaktif agar tidak membosankan. Dalam CD ini menggunakan beberapa *audio* yaitu:

1. Narasi atau *dubbing* digunakan untuk menerangkan isi dari CD interaktif tersebut. Dari menerangkan huruf-huruf Jawa, asal usul aksara Jawa, *sandhangan* petunjuk penggunaan.
2. *Sound effect* adalah suara *effect* yang digunakan untuk mengisi suara CD interaktif jika ada pertanyaan dan jawaban benar atau salah, serta memberi suara efek-efek lainnya agar membuat *audience* untuk lebih semangat untuk mempelajari semua.
3. Ilustrasi musik adalah suara dasar yang digunakan untuk mengiringi isi CD interaktif. Ilustrasi musik yang digunakan adalah instrumen Tahu Campur Lamongan *East Java*.

Strategi Kreatif

Launching diadakan pada tanggal 30 Mei 2013 - 1 Juni 2013 di Rainbow-ground level BG Junction Surabaya dengan mengundang guru dan siswa SMP dan MTS di Lamongan. Dalam acara ini akan diberi pengarahan cara menggunakan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa dan mempersilakan guru dan siswa untuk mencoba mengoperasikan multimedia CD interaktif belajar aksara Jawa tersebut. Setiap orang yang menghadiri *launching* baik guru, siswa, maupun panitia diwajibkan untuk memakai kaos yang diberikan panitia.

Content atau Isi

Saat membuka interaktif CD pada komputer atau laptop, maka interaktif CD ini langsung membuka otomatis ke menu utama, dalam menu utama pada interaktif CD ini terdapat 12 tombol interaktif, untuk masuk ke dalam sub menu. 12 sub menu interaktif ini adalah sub menu sejarah aksara Jawa, sub menu aksara *carakan*, sub menu *sandhangan*, sub menu *pasangan*, sub menu aksara *murda*, sub menu aksara *swara*, sub menu aksara *rekan*, sub menu *nga* “*lelet*” *pa* “*Cerek*”, sub menu angka Jawa, sub menu *pada*, sub menu latihan, dan sub menu *metu*. Setiap menu terdapat masing-masing pembahasan

sesuai dengan nama menu yang ada, contohnya menu aksara Jawa, di menu ini mengenalkan 20 aksara Jawa dari Ha sampai dengan Nga, dengan cara menulis dan membacakan aksara carakan tersebut dengan suara *dubbing*. Selain itu dalam menu ini menjelaskan pengertian dan memberi contoh membuat kata dari aksara Jawa.

KESIMPULAN

Banyak budaya global masuk dalam kehidupan sehingga mengurangi minat anak untuk mempelajari budaya sendiri, terutama aksara Jawa. Sehingga diperlukan multimedia interaktif CD belajar aksara Jawa yang menarik untuk menarik perhatian peserta didik SMP agar mau mempelajari aksara Jawa. Proses perancangan multimedia interaktif CD ini diawali dengan mencari fenomena yang ada di masyarakat. Setelah fenomena didapatkan perlu observasi langsung ke lapangan guna mencari informasi dan data. Untuk mendukung fenomena, maka diperlukan membuat kuisisioner dan membagikan kepada target *audience*, sampai data yang didapat *urgent*.

KEPUSTAKAAN

- Munir. 2012. *Multimedia "Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan"*. Bandung: ALFABETA
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Yusisaldi, Arman Saleh. 2010. *10 Cara Merevolusi Otak Kanan Anak*. Yogyakarta: Media Pressindo
- Yusisaldi, Arman Saleh. 2009. *Hanacaraka Untuk Senam Otak, Kreativitas dan Rehabilitasi Saraf*. Jakarta: Ref Publisher
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia Making It Work Edisi 6*. Yogyakarta: Andi.

Webtografi

- <http://trulyjogja.com> diakses pada tanggal 2 Oktober 2012.
- <http://kompasiana.com> diakses pada tanggal 2 Oktober 2012.
- <http://Tribunnews.com> diakses pada tanggal 7 Januari 2013.

BIODATA PENULIS

Dhiah Agustina Qahar, ST lahir pada tanggal 21 Agustus 1990 di kota Lamongan. Menyelesaikan studi S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur tahun 2013.

Septi Asri Finanda, S.Pd.,M.Sn lahir di Bandar Lampung, 17 September 1987. Meraih gelar S.Pd pada Fakultas Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2010 dengan predikat *cum laude*. Mengawali ilustrasi karakter D’nyon2 n’ D’nyin2 sejak tahun 2008, dan mendirikan usaha www.dnyonnyin.com pada tahun 2011. Tahun 2012 meraih Magister Seni, minat studi Penciptaan Seni (Deskomvis), Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta.

LAMPIRAN



Gb.1. Boneka Bala



Gb.2. Multimedia interaktif CD belajar



Gb.3. Media pendukung



Gb.4. *Display* pameran